

# 38 [T] EL PRETEXO AR QUITECTONICO ARBITRARIO PERO DENSO

VERÓNICA MELÉNDEZ | 2007

## 1. COMO SON LOS NUEVOS MODELOS. PRETEXTO DENSIDAD

Vivimos en el mundo de las relaciones, de las conexiones tanto físicas como virtuales. Las redes de información ya presentes de manera decidida han provocado la divulgación de una inabarcable colección de vínculos, hasta ahora sólo latentes, entre conceptos que se pensaban incluso inmiscibles. Resulta que solamente considerando una postura, eligiendo un punto de vista y no otro, la percepción será singular y significativa como muestra válida de un suceso; Esto quiere decir que el ejercicio de la comprensión es complejo porque ya no se puede concebir de manera lineal sino en varias dimensiones, probablemente no existan conceptos o leyes por inventar, sino asociaciones por descubrir de esta materia prima, y que serán en sí mismas resultantes de la necesidad de situar los nuevos modelos complejos que se demandan para la definición de los procesos. Lo importante en esto es el pretexto, la noción inicial que sirve de criterio para la

búsqueda de datos, así como el hallazgo rápido de otros parámetros relacionables con el primero con el fin de lograr lenguajes homogéneos y simplificados. Un ejercicio sintetizador de este tipo desarrollaba en el cine en el año 1963 Jean-Luc Godard en "Les Carabiniers" \*1 cuando comprimía el mundo en postales, representativas y suficientes, para mostrar la sociedad del momento a quienes no la habían visto. Cada una de ellas constituía en sí misma una porción cartográfica de la realidad entendida de una manera concreta, y a partir de ellas podía uno construir a su manera lo desconocido. Imitando este procedimiento surgen las DENSIDADES SINTÉTICAS, que lo son por la capacidad que tienen para comprimir ciertas informaciones (parámetros y variables) en un instante, que serán medidas a través de la cualidad de denso que las hace destacar; y que se pueden identificar en cualquier contexto, de camino a Brasil.



portada les carabiniers

## 2. LA DENSIDAD SINTÉTICA Y LOS CANALES DE INFORMACION

Se dice que es denso lo que es o se presenta: amazacotado, apelmazado, apretado, compacto, comprimido, enjundioso, espeso, frondoso, importante, lleno, macizo, selvático o sustancioso (RAE)

### DEFINICION: DENSIDAD SINTÉTICA

La densidad sintética es un concepto complejo, es la reinterpretación de una idea sencilla que expresa proporción, alimentada de otras variables, influida completamente por el contexto o acción concreta, y que representa y describe de forma breve y concisa la relación de todos sus ingredientes entre sí y con el espacio que comparten.

La densidad programática, la virtual... y todas las demás son en realidad abstracciones conceptuales, donde cada una de ellas posee cantidades medibles de otras variables. Esto significa que el hecho arbitrario de la captura fotográfica tiene de por sí una lectura científica, que puede extrapolarse a la definición de cualquier otra situación, dado que cada una de ellas tiene leyes de asociación que son interesantes, y que sirven como herramientas para lograr el propósito: crear elementos deslocalizados que conocidos sólo por sus atributos puedan participar en los procesos. Como explica Manuel Castells \*2 "la ciudad informacional no es una forma sino un proceso"; esto se debe a "la Naturaleza de la nueva sociedad, basada en el conocimiento y organizada en torno a redes y flujos", y que obliga a la máxima simplificación posible de los conocimientos para poder ser conjugados en los procesos de formación.

Descritas las densidades sintéticas, deben éstas ser estructuradas, resumidas en términos comprensibles y comparables, seleccionando para ello criterios comunes y objetivos como ciertos parámetros entendidos como canales a través de los cuales se filtra y codifica la información: la escala, el tiempo y la adaptación derivada de la necesidad y manifestada en competencias.

### HE AQUÍ LA MATERIA PRIMA. PROCESOS.

"En qué hemisferio estamos? Creo que en el Sur porque no soy capaz de dar con la estrella polar. Diría incluso que estoy más cerca del Ecuador de lo que nunca estuve porque siento el sol sobre mi piel y las horas pasan de una manera diferente. He creído que el sol me daría en la cara por el Sur cuando le he descubierto echándose sobre mi espalda... sí, estamos en el hemisferio Sur. Estamos en Brasil"

01 DENSIDAD GEOMÉTRICA: Composiciones que mediante el acople de unas piezas elementales y repetidas en/a otras genera y recuerda a geometrías complejas y distintas.

02 DENSIDAD NATURAL: Elementos de la naturaleza que emergen (o sea, nacen-crecen o se expanden) en cualquier dirección y de cualquier forma de manera natural, libre, sin interacciones

### CAPTACIONES



Densidad geométrica 01



Densidad natural 02



Densidad sensitiva 03



Densidad compositiva 04



Densidad tonal 05



Densidad programática 06



Densidad evaporativa 07



Densidad virtual 08



Densidad secuencial 09



Densidad vegetal 10



Densidad dinámica 11



Densidad luminica 12



Densidad táctil 13



Densidad escenográfica 14



Densidad orgánica 15

imágenes de las densidades sintéticas



humanas hasta crear densidades naturales.

**03. DENSIDAD SENSIBLE:** La manera en que materiales pesados generan espacios y situaciones es el resultado de una vocación sensitiva en su formación, sensibilidad transportada a la materialidad de una idea.

**04. DENSIDAD COMPOSITIVA:** Composición de elementos diferentes en un mismo contexto generan diversificación concentrada que a su vez es en sí, un resultado homogéneo.

**05. DENSIDAD TONAL:** El color o sus matices de tonalidad de manera superpuesta tienen la capacidad de crear densidades nada volumétricas. Hablamos del contraste como forma de relación.

**06. DENSIDAD PROGRAMÁTICA:** La superposición de usos y sus formas de relación interesan a la densidad en tanto que las posibles configuraciones proporcionarían siempre densidades diferentes. Condensadores de usos.

**07. DENSIDAD EVAPORATIVA:** Evaporativa o de cualquier otro proceso físico si es capaz por sí misma de crear, de manera casi instantánea, diferentes densidades de aire, agua o cualquier otro elemento natural con la consiguiente alteración del contexto.

**08. DENSIDAD VIRTUAL:** La información tiene también la propiedad de acumularse y crear distintos volúmenes en su transmisión o en su almacenamiento temporal. Representado en formato de redes, multi-relación.

**09. DENSIDAD MIMÉTICA – SECUENCIAL:** En un conjunto establecido y denso, la personalización de lo público privativo y su capacidad de generar secuencias alteran las cualidades originales de la densidad. Customización consonante.

**10. DENSIDAD VEGETAL:** Las especies vegetales tienen siempre la propiedad de generar unidades con volúmenes y formas variables. Cualquier asociación sin deformación, y que sea natural no competitiva, podrá ser vegetal.

**11. DENSIDAD DINÁMICA:** También cinética que no existe si no hay velocidad ( $Ec=1/2mv^2$ ). Las partículas en movimiento también producen densidades cinéticas que además introducen la variable del tiempo; en pequeños intervalos temporales pueden provocar en un conjunto, infinitas diferencias formales.

**12. DENSIDAD LUMÍNICA:** La luz y todos los parámetros combinables con esta como la permeabilidad a esta o su intensidad modifican la densidad lumínica y por tanto la calidad de los espacios.

**13. DENSIDAD TÁCTIL:** Casi obscena. Cuando una serie de partículas libres deciden asociarse y se guían viciosa y exageradamente por cualquier sentido, surge un parámetro extra, que es libre y es flexible, y que produce agrupaciones e interacciones inesperadas, acumulaciones o vacíos.

**14. DENSIDAD ESCENOGRÁFICA:** Como en el cine o el teatro de la superposición de elementos en capas de diferentes niveles se obtiene el engaño (fake) y espacios ficticios. No se tocan, desempeñan funciones autónomas pero se alternan en pro de la visibilidad óptima. Modelan el espacio y fabrican los contextos sólo a través de posiciones.

**15. DENSIDAD ORGÁNICA:** Ciertas acumulaciones artificiales se asemejan a comportamientos orgánicos donde ciertas leyes naturales (natural-artificial) ya han marcado parámetros de orden estricto o aparentemente caótico.

#### CANALES DE INFORMACIÓN: ESCALA-TIEMPO-NECESIDAD

La ESCALA // Vicente Guallart (Metápolis \*3) explica la importancia de la escala asociada a la densidad, no podemos pensar una sin la otra. Importa la relación que tienen las cosas entre sí, la del hombre con los espacios de la ciudad y no la forma de los mismos. De igual modo, nos interesan los valores diferenciales que son las verdaderas definiciones de los conjuntos por el carácter inestable de las partículas que permanecen dispuestas a cambiar.

El TIEMPO // Es fundamental porque los procesos se desarrollan en líneas variables de tiempo y de éste se desprenden variables esenciales hoy como la caducidad, la duración y la durabilidad, la adaptación a los procesos (donde todo lo es), y al cambio; donde la permanencia es cara y ya no está de moda. Urgen los sistemas flexibles, por tanto que den pocos problemas y dejen el rastro justo de su información para los que les siguen.

La ADAPTACIÓN // Derivada de la necesidad nos afecta, incide en los procesos en tanto que es el origen del cambio, que se produce por la inestabilidad de la naturaleza, en movimiento continuo y que para evolucionar se somete a cambios y adaptaciones a nuevas circunstancias. Históricamente se ha creado para sobrevivir y en la actualidad, resulta que las cosas no han cambiado en absoluto, en bucle de la competencia se mantiene atachado a las conductas, lo cual deviene en la definición y supresión de límites y de espacios intermedios, negociación y asociación. Por tanto, bien sea por necesidad o por competencia, la conquista de los "terrain vague" \*4, de lo disponible en todo formato es la prioridad.

#### GRADUACIONES:

##### ESCALA

1. PARTICULAS SIN INTERFERENCIAS
2. AGENTE AUTÓNOMO + ACCIÓN
3. SUMA DE ACCIONES

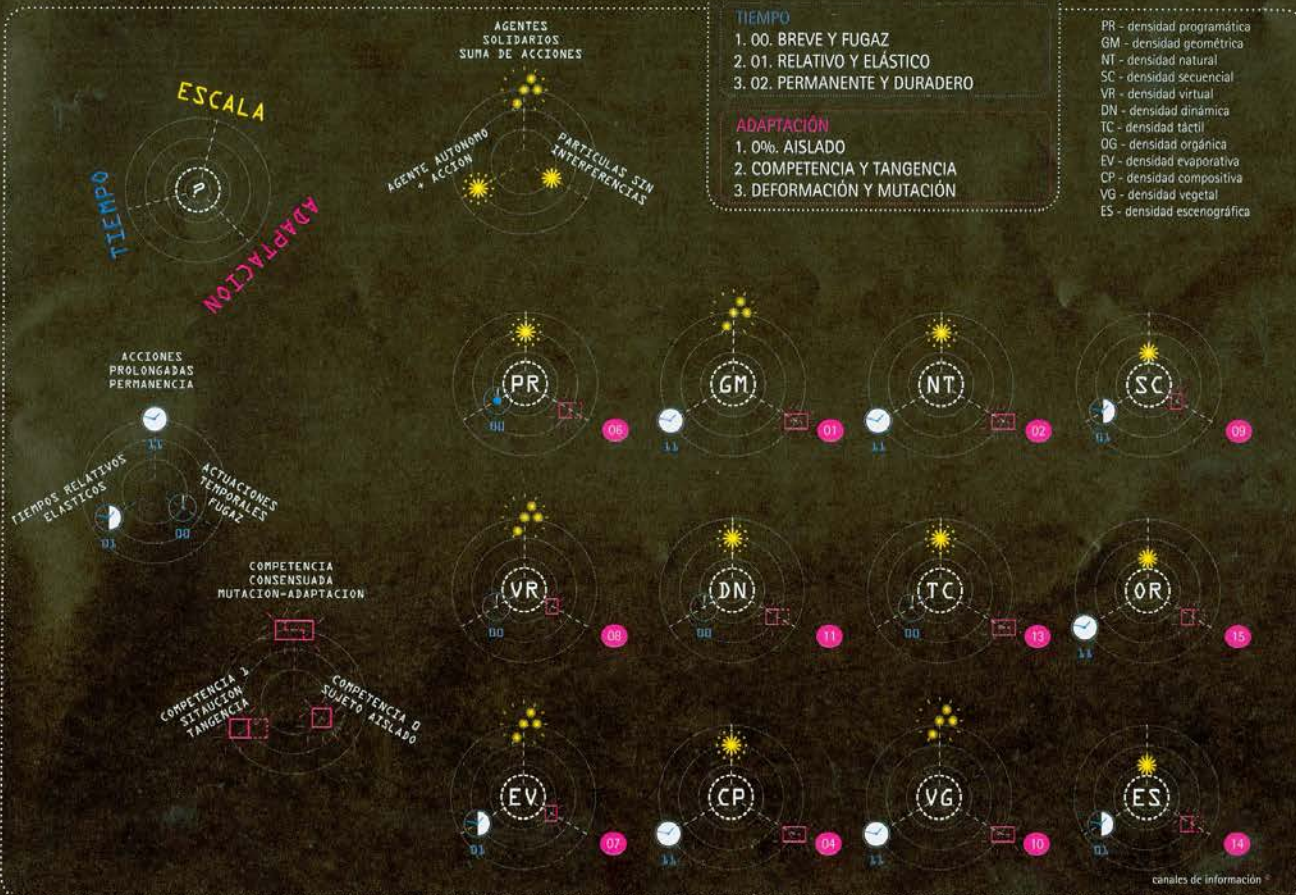
##### TIEMPO

1. 00. BREVE Y FUGAZ
2. 01. RELATIVO Y ELÁSTICO
3. 02. PERMANENTE Y DURADERO

##### ADAPTACIÓN

1. 0%. AISLADO
2. COMPETENCIA Y TANGENCIA
3. DEFORMACIÓN Y MUTACIÓN

PR - densidad programática  
GM - densidad geométrica  
NT - densidad natural  
SC - densidad secuencial  
VR - densidad virtual  
DN - densidad dinámica  
TC - densidad táctil  
OG - densidad orgánica  
EV - densidad evaporativa  
CP - densidad compositiva  
VG - densidad vegetal  
ES - densidad escénográfica





### ESTRUCTURA DE LA DENSIDAD PROGRAMÁTICA

Desglosando el contenido de una de las capturas, podemos dar de ella una serie de datos. La densidad programática es especialmente compacta, comprimida y enjundiosa.

"D. Programática: Situada en la Escala (E2) del agente autónomo que desarrolla una acción sin coaliciones, eligiendo, dada la Necesidad, fragmentos breves de Tiempo (T1) para actuar. Desplegará éste estudiadas estrategias de Ocupación Temporal mediante Adaptaciones (A2) sin deformación, esto es, sin necesidad de hallarse aislado ni de entrar en conflicto con otras acciones. Por sí mismo asume el sobrenombre de Condensador de su ámbito doméstico y cual mujer nómada puede llegar a formular inimaginables combinaciones. El individuo manifestante de su autosuficiencia funcional, no entrará en el terreno de la discusión si no le interesa, manteniendo así posiciones de tangencia, nunca secantes para con otros agentes. Sus actuaciones son temporales y llevan el movimiento implícito o entropía de la acción comprimida. "

### 3. APLICACIONES

ESCALA DE LA ESTRATEGIA. Se parecen y van de superficies.

*\*referencia a los sinónimos de la palabra "denso"*

Las densidades sintéticas sirven para la catalogación de lo conocido, la redescrípción y el descubrimiento de nuevas resultantes, y sus aplicaciones se darán en consecuencia para diferentes escalas. Pueden encontrarse así en varios retales acogidos a la densidad del plano, que es la de la superficie, dibujada en dos coordenadas y que es "selvática, boscosa, compacta en ocasiones, enjundiosa sin duda y probablemente importante, por la capacidad de asociación como hacen los ejemplos ilustrados. Con independencia del tamaño u origen, se parecen estos hallazgos entre sí y van de superficies.

[1] Cedric Price, diagramas. \*5 Codifica y mapea a partir de unos datos de partida que se mueven,

se colocan por conveniencia en una posición tal que la relación con otros supone ya un resultado válido. En cierto modo cada partícula atribuida se conjuga con las otras.

[2] Maqueta. Juego de posiciones.

[3] E. Miralles, fachada Barcelona. Composición pictórica materializada en re vestimiento, los elementos buscan su posición idónea.

[4] Río de Janeiro, cementerio. Densidad Orgánica por ser acumulación de tipo artificial que se asemeja a comportamientos orgánicos, vivos. Se busca el máximo aprovechamiento del espacio.

[5] Sao Paulo, Escuela de Arquitectura. Una nueva versión de estas anteriores, en un contexto completamente distinto.

[6] Playtime, Jacques Tati. Un fotograma, solamente un punto de vista da con el parecido de nuestra secuencia, de nuevo orden interesado de elementos autónomos.

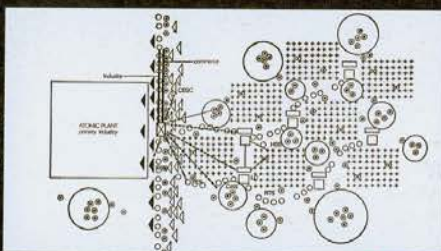
[7] Río de Janeiro, favelas. Densidad Geométrica, porque parecida a la Orgánica, el orden admite leyes de deformación derivadas de la adaptación o la necesidad. Trabaja en el marco de las acciones solidarias pero también se parece porque nace de las anteriores. Todos estos extractos tienen semejanzas formales, o de lo interesante que es el proceso por tanto de formación. En torno a la Densidad Táctil, Secuencial, Orgánica y Geométrica, comparten nociones aproximadas de escala (o proporción), tiempos y adaptación especialmente porque persiguen composiciones beneficiosas, convenientes y estratégicas. Por ellas superan las restricciones del contexto, que difiere en cada caso mediante componentes también diferentes con necesidades de independencia específicas, pero tienen en común la utilización de un recurso o pretexto, la densidad en superficie, que se sirve de las Densidades Sintéticas dadas para su desarrollo.

ESCALA CIUDAD. ¿Como lo pinto?

Pero el gran ámbito de aplicación de las Densidades Sintéticas es la ciudad, de la que originalmente nacen éstas y en la que termina el recorrido. Bien sea para complementar urbanidades o



densidad programática



[1] Cedric Price



[2] Maqueta



[3] Fachada E. Miralles BCN



[4] Cementerio Rio de Janeiro



[5] Escuela de arquitectura Sao Paulo



[6] Playtime, Jacques Tati



[7] Favelas Rio de Janeiro

estrategia, aplicaciones



crearlas, las opciones básicas son, la ocupación del espacio disponible que no se ha tomado aún, los crecimientos posibles sobre o junto a lo existente, y la utopía.

En el CIAM del año 1933 se retoma el interés por el Urbanismo, se establecen las pautas de una ciudad funcional con cinco capítulos, cuyos criterios pasan primero por el poder en Chandigarh y llegan después a Brasilia, capital de Brasil desde el año de su fundación casi atropellada en el 1960. Responde esta ciudad de nueva planta a la teoría sobre una ciudad utópica planeada sobre el papel. Perfecta en su trazado sin recovecos es una inmensa superficie zonificada que quiso ser dedicada en exclusiva al funcionamiento del país y terminó doblando su población en agrupaciones suburbanas periféricas, que sí nos interesan. El suburbio, o crecimiento espontáneo que surge por necesidad, es lo "anexo de", conectado pero no unido a modo de parásito, en este caso nacido de unass Densidades esencialmente Orgánicas, Geométricas y Secuenciales con pautas de Ordenación propias, como si de millones de microorganismos se tratasen componiendo parches de ciudad deslocalizados.

En el campo de los espacios disponibles, nos asomamos a las teorías en torno al "terrain vague", al Situacionismo "6 que también trabajaba en el ámbito de las utopías, aunque más bien se trata del mapeado de lo existente con el fin de hallar espacios desconocidos. Según esta teoría el disfrute reside en la invención de ciudades a través de recorridos queridos, por ejemplo a través de ciertas densidades sintéticas seleccionadas. Y aunque esto suene lejano contribuye sin embargo a la formación real de las ciudades y el ejemplo está en Sao Paulo. En ella, severos ejercicios de Densidad Compositiva de edificabilidades compradas y sumadas, de compactación de Densidades Escenográficas y Virtuales de coincidencias pintorescas, han dado lugar a retales urbanos suplementarios, superpuestos, con resultantes únicas y escalonadas que conviven a través de Geometrías forzadas en la colmatación imposible de los espacios disponibles. Sao Paulo, por la absoluta deslocalización de un fragmento cualquiera que se escoja, es la suma de infinitas de Derivas situacionistas al estilo Guy Debord.

Rio de Janeiro juega al inverso, en la línea de la búsqueda exhaustiva del vacío se dedica a la ocupación respetuosa que escrupulosamente se adapta a los Ordenes Naturales en forma de laguna o montaña.

Rebosante en consecuencia de muestras de Densidad Natural, Evaporativa, y Geométrica en los trabajos de acoplamiento especialmente apreciables en las favelas, si que consigue a diferencia de Sao Paulo la identificación de sus sistemas.

#### 4. RECAPITULANDO

Un ejercicio de capturas fotográficas de la misma fuente, prueba la existencia de varios procesos coincidentes y simultáneos en un espacio y en un periodo de tiempo, descubre que la escala es más importante que la medida, que es más interesante la proporción o relación entre elementos que el objeto en sí, y que en consecuencia, sólo la asociación de sucesos simples es ya una respuesta derivada las redes actuales. Estos son los nuevos modelos que necesitamos en el re-descubrimiento de lo conocido para su re-utilización en los modos contemporáneos de formación, los cuales son complejos por adición de elementos simplificados.

En ese sentido, las Densidades Sintéticas son ilimitadas, pueden aplicarse a cualquier contexto con independencia de su origen o forma de exploración, porque lo importante, es el pretexto, sus variables complementarias y las leyes que primero leamos y después utilicemos en los procesos. De igual modo otras nuevas pueden ser identificadas en otros ámbitos o inventarse; siempre que pierdan la referencia de su origen serán datos, componentes abstractos representados por sus atributos, ya que la parametrización de cualquier acontecimiento justifica, por su carácter objetivo, cualquier proceso derivado de ellas. Las reconocerás, las aplicarás, crearás ciudades y utopías con ellas buscando garantías, pero a pesar de todo, aglomeraciones virtuales realizarán combinaciones imposibles con densidades secuenciales y te seguirán sorprendiendo así, porque los nuevos modelos son dinámicos, son los procesos.

VERÓNICA MELÉNDEZ

#### \*REFERENCIAS

1. LES CARABINIERS. Les Carabiniers: película de Jean-Luc Godard. En este film surrealista los hombres de la familia regresan a casa con el mundo que habían prometido, sólo que transformado en una extensa colección de fotografías clasificadas por temas que ubarcan desde la historia hasta los planetas
2. MANUEL CASTELLS. "El surgimiento de la sociedad de redes. La transformación de la forma urbana. La ciudad informacional"
3. METAPOLIS. Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada. Actar.
4. TERRAIN VAGUE. Ignasi de Solà-Morales los describe en "El andar como practica estética de Francesco Careri como espacios indeterminados sin límites precisos..."
5. CEDRIC PRICE. *Re: CP*
6. SITUACIONISMO. Guy Debord. *Psicogeografías y derivas 1957*
7. GOOGLE EARTH.



Brasilia, tres formas suburbanas >



vista aérea de Rio de Janeiro <



Sao Paulo <